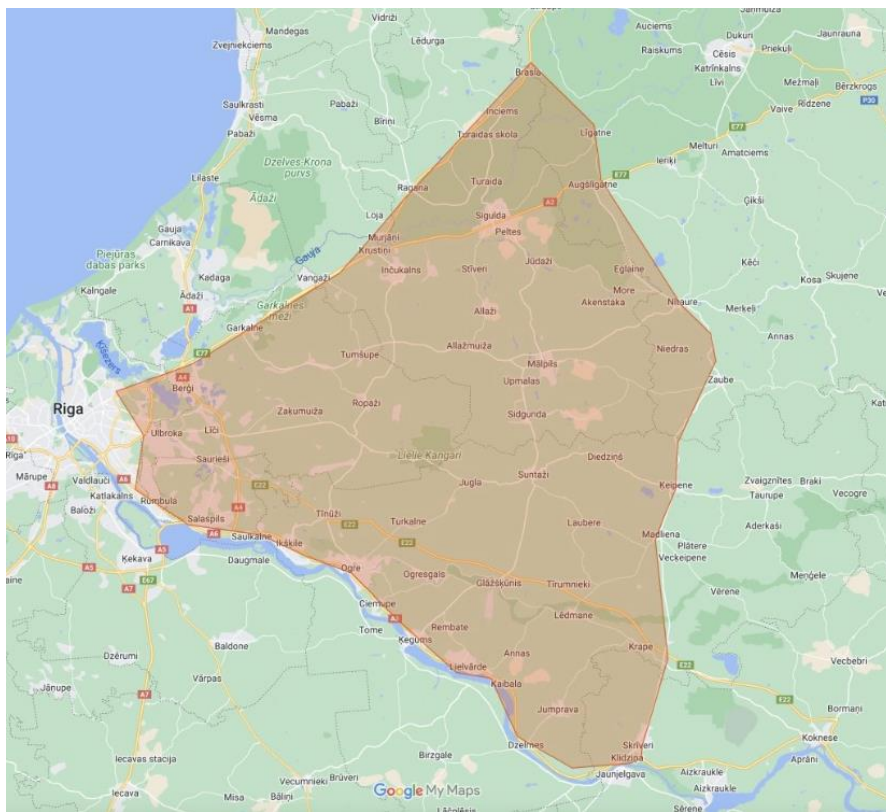


PIEDZĪVOJUMU UN AUTO ORIENTĒŠANĀS SACENSĪBU „AKROPOLE SIEVIEŠU RALLIJS 2025” GALVENIE NOTEIKUMI UN NOLIKUMS

1. PAMATPRINCIPI:

1. “AKROPOLE Sieviešu rallijs 2025” (turpmāk - Rallijs) ir organizētas auto tūrisma sacensības ar dažāda rakstura papilduzdevumiem, kas ļauj iepazīt savu zemi un vienlaikus cīnīties par balvām.
2. Rallija norise - dalībnieces pārvietojas ar auto atbilstoši savam izvēlētajam maršrutam, brīvi orientējoties spēles kartē, meklējot punktus un paralēli pildot papildus uzdevumus. Spēles karte un visi uzdevumi būs pieejami aplikācijā “Roadgames”, kuru būs iespējams lejupielādēt sākot ar februāra mēnesi (turpmāk - Spēle).



Rallija maršruta karte

3. Rallija dalībniecēm jāievēro Latvijas Republikas Ceļu satiksmes noteikumi (turpmāk - CSN) un šī Nolikuma prasības, kā arī jāievēro sacensību tiesnešu un policijas darbinieku likumīgās prasības.

2. MĒRĶIS UN UZDEVUMI:

- 2.1. Popularizēt veselīgu un aktīvu dzīvesveidu.
- 2.2. Radīt unikālu notikumu sievietēm - draudzeņu, ģimenes, darba kolektīvu sieviešu grupu saliedēšanai.



2.3. Noteikt veiksmīgākās un erudītākās 2025.gada Rallija dalībnieces.

3. RALLIJA ORGANIZĀCIJA:

3.1. Ralliju organizē SIA “Events&Sports” sadarbībā ar SIA “Draugiem” (turpmāk tekstā - Organizators).

3.2. Ralliju vada sacensību direkcija un Organizatoru apstiprināta tiesnešu komanda:

- Sacensību galvenais tiesnesis: Juris (28454144, sieviesurallijs@gmail.com)
- Rallija sekretariāts: 28454144, sieviesurallijs@gmail.com
- Spēles aplikācijas galvenais pārstāvis: 29181305, davis@roadgames.com)

4. ORGANIZATORS:

4.1. Uzņemas atbildību par Rallija Nolikuma izstrādāšanu, Spēles aplikācijas izveidi un uzdevumu sagatavošanu, kā arī par pārējo sacensību organizāciju un veic visas pārējās darbības, kas saistītas ar sacensību realizācijas procesu.

4.2. Uzņemas visa nepieciešamā ekipējuma transportēšanu un uzstādīšanu pasākuma norises vietā.

4.3. Nodrošina kvalificētu tiesnešu un personāla darbību.

4.4. Uzņemas līgumu slēgšanu ar dažādiem uzņēmumiem, kuri garantēs dalībniekiem nepieciešamo servisu un komfortu.

4.5. Organizators rīko un koordinē Apbalvošanas ceremonijas programmu.

4.6. Organizatori patur tiesības vajadzības gadījumā veikt izmaiņas nolikumā, sacensību norisē, laikā, Spēles uzdevumos.

5. PASĀKUMA DALĪBNIECES:

5.1. Rallijā piedalīties var jebkura sieviete, bet būt par auto vadītāju/piloti var jebkura sieviete, kurai ir atbilstošās kategorijas autovadītāja apliecība. Katra komanda personīgi uzņemas atbildību par nepieciešamo dokumentu klātesamību atbilstoši CSN.

5.2. Dalībnieču Komandā reģistrēto personu skaits 2 - 4 (turpmāk - Komanda). Automašīnā var būt vairāk līdzbraucējas (tikai sievietes) - tik, cik to atļauj Transportlīdzekļa reģistrācijas apliecība.

5.3. Komandas kapteinei jābūt pilngadīgai personai.

5.4. Organizatori patur tiesības ierobežot maksimālo Komandu skaitu. Plānotais komandu skaits - 500 komandas.

5.5. Katra Dalībniece pilnībā atbild par savu rīcību pasākuma laikā, tās izraisītajām sekām un nodarītajiem zaudējumiem.

5.6. Rallija un ar to saistīto pasākumu laikā Dalībnieces pašas uzņemas atbildību par sevi, savu mantu, dzīvību un veselību, kā arī savu darbību rezultātā trešo personu mantai, dzīvībai vai veselībai nodarīto kaitējumu. Katra Dalībniece ir atbildīga, lai izvēlētais maršruts un/vai rīcība atbilstu visas komandas spējām.

5.7. Dalībniece atsakās no jebkādam prasījuma tiesībām un apņemas necelt ne mantiskas, ne citāda rakstura pretenzijas vai prasības pret Organizatoru un/vai citiem dalībniekiem par Spēles laikā gūtajiem miesas bojājumiem, kaitējumu veselībai vai mantai un jebkādiem zaudējumiem.

5.8. Dalībniecēm ir pienākums pilnā apmērā atlīdzināt zaudējumus, kas attiecīgā dalībnieka rīcības rezultātā radušies Organizatoram, citiem dalībniekiem un/vai trešajām personām.

5.9. **Reģistrējoties Rallijam dalībnieces piešķir** Organizatoram tiesības pašam vai, pilnvarojot trešās personas, uzņemt Dalībnieču fotogrāfijas, video un citus skaņu un vizuālās informācijas ierakstus, kā arī vākt, saglabāt un apstrādāt informāciju par Dalībniecēm teksta, skaņas un vizuālo datu formātos. Nepieciešamības gadījumā Organizators minēto informāciju ir tiesīgs nodot ar to saistītajām sabiedrībām, kā arī citām trešajām personām. Organizatoram ir tiesības izmantot iepriekš minēto informāciju un datus Pasākuma reklāmas kampaņās. Autortiesības,

izplatīšanas tiesības un pārējās mantiskās tiesības attiecībā uz uzņemtajām fotogrāfijām, ierakstiem un citu iegūto informāciju pieder Organizatoram.

5.10. Reģistrējoties Rallijam, dalībnieces piešķir Organizatoram tiesības apstrādāt komandu datus, rediģēt, pārlūkot un nodot komandu datus trešajām personām spēles rezultātu noteikšanai.

6. VIETA UN LAIKS:

6.1. Laiks: Rallijs norisināsies 2025. gada 08.martā.

6.2. Rallija starta vieta: Rallija dalībniecēm nav vienotas starta vietas. Katra komanda drīkst startēt no savas individuāli izvēlētās vietas, kas iekļaujas aplikācijā norādītajā spēles kartē.

6.3. Starta un finiša laiks: Spēles uzdevumi un norādes atvērsies plkst. 11:00, kas ir Rallija starta/sākuma laiks visām komandām neatkarīgi no tā brīža komandas atrašanās vietas. **Veikt spēles uzdevumus aplikācijā varēs no plkst. 11:00 - 17:00.** Pēc plkst. 17:00 atbildes uz uzdevumiem iesniegt vairs nebūs iespējams.

6.4. Komandu kustība: Rallija komandas pašas plāno savu kustības maršrutu. Galvenais Spēles mērķis ir, ievērojot CSN, savākt pēc iespējas vairāk punktu.

6.5. Rallija oficiālā finiša vieta: Jebkura Jūsu spēles beigu vieta spēles maršrutā. Pēc spēles laika beigām gaidīsim Jūs Rallija apbalvošanas ceremonijas vietā - Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257).

6.6. Pasākuma norise*:

2025.gada 8.marts

| Laiks | Pasākums | Norises vieta |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 11:00 | Spēles starta laiks visām dalībniecēm neatkarīgi no starta vietas. | Komandas individuāli izvēlētā starta vieta. |
| 11:00 - 17:00 | Laiks, kurā veikt spēles uzdevumus. | Rallija izstrādātajā maršrutā. |
| 17:00 | Spēles noslēgums. | Jebkuras komandas tā brīža individuālā atrašanās vietā. |
| No 17:00 - 18:30 | Komandu finišēšana. | Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga |
| No 18:30 - 22:00 | Balvu izlozes**, konkursi, apbalvošana radošās darbnīcas, atpūta un relaksācija. | Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga |
| 21:30 - 22:00 | Apbalvošana (1., 2. un 3. vieta) | Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga |
| No 22:00 - 22:30 | Spēles aplikācijā tiek publicēti komandu rezultāti. | |

*Programma var tikt precizēta tuvojoties pasākumam atkarībā no dalībnieču skaita.

** Balvu izlozē piedalās tikai tās komandas, kas atrodas klātienē Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257).



7. AUTOMAŠĪNA:

- 7.1. Rallijā var piedalīties ar jebkuras markas, modeļa vieglo pasažieru automašīnu, pasažieru mikro autobusu, kas atbilst CSN un CSDD prasībām.
- 7.2. Automašīnām ir jābūt derīgam CSDD izdotiem tehniskās apskates (TA) dokumentam.
- 7.3. Automašīnai jābūt līdz pasākuma beigām derīgai automašīnas OCTA apdrošināšanas polisei.
- 7.4. Automašīnai jābūt nokomplektētai atbilstoši CSN prasībām (aptieciņa, avārijas apstāšanās zīme, ugunsdzēsamais aparāts, rezerves riepa). Visam jābūt stingri nostiprinātam savās vietās.
- 7.5. Dalībnieces pašas uzņemas atbildību par visu nepieciešamo automašīnas dokumentācijas klātesamību un tās atbilstību CSN un citiem noteikumiem Rallija norises laikā.
- 7.6. Dalībnieces uzņemas atbildību par savas automašīnas nokomplektēšanu atbilstoši CSN un citiem noteikumiem Rallija norises laikā.

8. PIETEIKUMI UN DALĪBAS MAKSAS:

- 8.1. Pieteikties iespējams interneta vietnē: www.sieviesurallijs.eu līdz 06.03.2025. plkst. 23:59.
- 8.2. Reģistrējot Komandu, reģistrācijas anketā jānorāda *Komandas nosaukums, Komandas kapteine, e-pasts un telefona numurs*. Norādītie dati nepieciešami komunikācijai starp Organizatoru un komandu, un Spēles aplikācijas profila izveidei (**Kā lejupielādēt un pieslēgties spēlei - lūdzam skatīt pielikumu Nr.2**). Dalībniecēm vai jebkurām trešajām personām ir aizliegts nesankcionēti piekļūt Rallija dalībnieču datiem, tos izmainīt vai jebkādā veidā traucēt Rallija norisei. Komandas biedrenes būs jānorāda aplikācijā (**Kā izveidot komandu - lūdzam skatīt Pielikumu Nr.3**).
- 8.3. Reģistrējoties Spēles aplikācijā, Komandai jāpievieno komandas foto un dalībnieču profila foto (pēc izvēles).
- 8.4. Pieteikumam bez 100% apmaksātas dalības maksas ir tikai informatīvs raksturs.
- 8.5. Organizatoram ir tiesības atteikt Komandai dalību, nepaskaidrojot atteikuma iemeslu. Tādā gadījumā dalības maksa tiek atmaksāta pilnā apmērā. Atteikums dalībai Rallijā nav pārsūdzams.

8.6. Dalības maksa:

- ✓ līdz 12.01.2025. dalības maksa 110 EUR (summa ar pvn)
- ✓ līdz 19.02.2025. dalības maksa 121.00 EUR (summa ar pvn)
- ✓ līdz 06.03.2025. dalības maksa 145.00 EUR (summa ar pvn)

Dalības maksas iekļauj: Auto numuru*, reģistrācijas sistēmas nodrošinājumu, Spēles sagatavošanu, izveidi, programmēšanu, tehnisko vadīšanu, Spēles rezultātu apkopošanu, pamata tehnisko nodrošinājumu, tiesnešu darbu, bezmaksas foto galeriju un video atskatu, apbalvošanas ceremoniju (grupa, balvas, tehniskais nodrošinājums, priekšnesumi, noformējums, lutināšanas punkti, welcome drink utt.), suvenīrus un citus organizatoriskos izdevumus.

*Starta paku ar auto numuru varēs saņemt vai nu dpd pakomātā, vai Rallija Expo no (5.-6.03.2025. Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257), no plkst. 12:00 - 20:00). Numuru iesakām līmēt uz automašīnas priekšējā stikla kreisajā (pasažiera puses) augšējā stūrī.

Dalības maksa ir jāapmaksā 3 darba dienu laikā pēc rēķina saņemšanas, pretējā gadījumā pieteikums tiek anulēts.



- 8.8. Ja Komanda ir pieteikusies un apmaksājusi dalības maksu un atsakās no dalības līdz 05.02.2025. - dalības maksa tiek atmaksāta pilnībā, atsakoties līdz 19.02.2025. - dalības maksa tiek atmaksāta 50% apmērā, pārējos gadījumos dalības maksa netiek atmaksāta.**
- 8.9.** Organizatoram ir tiesības atteikt dalību komandai, kas pieteikušās un apmaksājušas dalības maksu pēc noteiktā maksimālā ekipāžu skaita (punkts 5.4.). Šajā gadījumā iemaksātā dalības maksa (ja tā ir veikta) tiek atmaksāta.
- 8.10.** Komandas diskvalifikācijas gadījumā dalības maksa netiek atmaksāta.

9. TIESNEŠI UN PROTESTI:

- 9.1.** Rallija galvenais tiesnesis sastāda Rallija programmu un ir atbildīgs, lai Rallijs noritētu saskaņā ar Nolikumu. Rallija galvenais tiesnesis vada un norīko sacensību tiesnešus un sekretariātu.
- 9.2.** Protesti par Rallija norisi (ne par rezultātiem) jāiesniedz Galvenajam tiesnesim rakstiskā veidā Rallija norises dienā (08.03.2025.) līdz plkst. 19:30.
- 9.3.** Iesniedzot protestu, jāiemaksā drošības nauda 200 EUR Sacensību sekretariātā. Ja protests tiek apmierināts pilnībā, nauda tiek atmaksāta protesta iesniedzējai.
- 9.4.** Pēc nepieciešamo dokumentu saņemšanas Rallija galvenais tiesnesis izskata lietu pēc būtības un pieņem lēmumu 60 min laikā. Par pieņemto lēmumu tiek informētas visas ieinteresētās puses.
- 9.5.** Visus strīdus un nesaskaņas starp Rallija dalībniecēm risina Rallija galvenais tiesnesis un viņa apstiprinātā tiesnešu kolēģija. Galvenā Tiesneša lēmums ir galīgs, neapstrīdams un visām rallija dalībniecēm obligāts.

10. SPĒLES DARBĪBA UN NOTEIKUMI:

- 10.1.** Spēlei par pamatu tiek ņemti punkti. Par labāko rezultātu tiks uzskatīts lielākais iegūto punktu skaits Spēles laikā.
- 10.2.** Spēles aplikāciju reģistrētās dalībnieces varēs lejupielādēt pēc reģistrēšanās un dalības maksas apmaksas veikšanas. Informācija par aplikācijas lejupielādēšanu un komandas izveidošanu pieejama nolikuma *Pielikumā Nr.2 un Nr.3.*
- 10.3.** Spēle norisinās 2025. gada 8.martā. Spēles uzdevumus varēs veikt no plkst. **11:00 - 17:00.** Līdz spēlei dalībnieces varēs iepazīties ar spēles norises reģionu kartē. Spēles laiks ir 6 stundas.
- 10.4.** Komandas Spēles uzdevumu atbildes Spēles aplikācijā varēs iesniegt tikai no plkst. 11:00 - 17:00. Pēc plkst. 17:00 atbildes iesniegt vairs nevarēs un Spēle būs noslēgusies.
- 10.5.** Spēle notiek tikai elektroniski, izmantojot viedtālrunus.
- 10.6. Spēles apraksts:** Sākoties spēlei, Spēles aplikācijā tiek atklāta karte, kurā atzīmētas Spēles uzdevumu vietas (turpmāk tekstā - Vietas). Komanda spēlē Spēli, braucot ar automašīnu un veidojot sevis izvēlētu maršrutu, lai iegūtu pēc iespējas vairāk punktu. Spēles laikā būs uzdevumi, kas ir atzīmēti kartē un būs uzdevumi, kas ir Vietām nepiesaistīti uzdevumi. Šie uzdevumi norisināsies paralēli Spēlei un ir papildu uzdevumi, lai nopelnītu papildu punktus. Spēles aplikācijai var pieslēgties visas komandas reģistrētās dalībnieces (2 - 4 dalībnieces), kas nozīmē, ka spēlēt Spēli un risināt uzdevumus var vienlaicīgi visas komandas dalībnieces. Atbildēt uz uzdevumu var ikviens no komandas dalībniecēm, bet kā atbilde tiks pieņemta tikai pirmā iesniegtā atbilde. Uz katru uzdevumu komanda var iesniegt atbildi tikai 1 reizi. Lai atbildētu uz uzdevumu, kas piesaistīts Vietai, vispirms tajā jānokļūst, līdzīgi ņemot tās komandas dalībnieces viedtālruni, kuram ieslēgta GPS sekošana. Ja viedtālrunis, kuram ieslēgta GPS sekošana, nebūs Vietas uzdevuma lokācijā, atbildi varēs iesniegt, bet punkti par to netiks piešķirti. Lai iesniegtu atbildi, nepieciešams mobilo sakaru tīkla pārklājums. Vāja tīkla pārklājuma gadījumā atbildi iesniegt nebūs iespējams. Katrā Vietā vienlaicīgi jāierodas un jāizpilda uzdevums visām komandas dalībniecēm kopā.

Spēles laikā komandām būs jāveic šādi uzdevumi: *Mačmeikeris, G-punkts, Atklājējs, Sprinteris, Mednieks, Grūpijs, Eksperts, Detektīvs, Koderis un Golddiggers (apraksti un punktu sistēma pieejama Pielikumā Nr.3)*. Katram uzdevumu veidam ir atšķirīgs punktu skaits, atkarībā no izpildītā apjoma. Komanda var paralēli pildīt dažādu veidu uzdevumus. Vairāk informācijas par uzdevumiem būs pieejama pēc reģistrācijas spēlei.

Lai piedalītos spēlē, kādai no dalībniecēm visu spēles laiku jābūt ieslēgtai GPS sekošanai un visu spēles laiku jāievēro CSN. Visu spēles laiku tiks sekots līdz pārvietošanās ātrumam. Par ātruma pārkāpumiem tiks piešķirti sodi.

10.7. Spēles uzdevumu apraksti, vērtēšana un punkti pieejami Pielikumā Nr. 1

10.8. Komandas dalīšanās nav pieļaujama. Dalīšanās gadījumā komanda tiks diskvalificēta.

10.9. Vienai no Spēles aplikācijā reģistrētajām komandas dalībniecēm visas spēles laikā viedtālrunī jābūt ieslēgtai GPS sekošanai, ko pieprasa lietotne - pēc tā tiks noteikta komandas lokācija spēles laikā. Ja viedtālrunim, kurā aktivizēta GPS sekošana, ir vājš tīkla pārklājums, GPS sekošanu var aktivizēt viedtālrunī ar labāku tīkla pārklājumu. Vienlaicīgi iespējams aktivizēt GPS sekošanu tikai vienā no komandas dalībnieču viedtālruniem. Ja GPS sekošana netiks ieslēgta, komanda tiks diskvalificēta.

10.9.1. **Ātruma kontrole:** Katra Komandai tiks fiksēti ātruma pārkāpumi. Ātruma pārkāpumi tiks izsekoti ar GPS un Google kartes palīdzību. Par pirmo ātruma pārkāpumu Komanda saņems brīdinājumu, par otro pārkāpumu saņems -20 soda punktus, kas tiks atņemti no Komandas kopējā iegūtā punktu skaita Spēlē, par trešo pārkāpumu Komanda tiks diskvalificēta. Pieļaujamās atkāpes ir 10 km/h robežās, ņemot vērā apdzīšanas manevrus, ja tie nebūs ilgāki par 30 sekundēm.

10.9.2. **Mobilās ierīces:** Komandai vēlams nodrošināties ar rezerves ierīcēm (mobilajiem telefoniem), no kuriem ir pieejama Spēle. Ierīcēm jābūt līdzīgi papildu lādētājiem vai iespējām atjaunot bateriju, lai nodrošinātu nepārtrauktu spēli 9 stundu garumā (no kurām 6 stundas ir Spēle un 3 stundas ir laiks pēc Spēles, lai dotos uz finiša vietu un apbalvošanas vietu). Ja mobilajai ierīcei ir limitēts mobilā interneta datu apjoms, sekojat līdz patēriņam, lai izvairītos no nepatīkamiem pārsteigumiem ceļā. Uz Apple mobilajām ierīcēm ar **iOS versiju vecāku par 14., Spēle, iespējams, nedarbosies**. Uz mobilajām ierīcēm ar **Android versiju vecāku par 13., Spēle, iespējams, nedarbosies**.

10.9.3. Vienai no Spēles aplikācijā reģistrētajām komandas dalībniecēm jābūt aktivizētai GPS sekošanai lietotnē, lai ar GPS signālu palīdzību varētu sekot līdz komandas atrašanās vietai un tam, lai komanda ievērotu ceļu satiksmes noteikumus.

10.9.4. Spēles Organizatori neuzņemas atbildību par sliktu mobilā operatora zonas pārklājumu un ierīču tehnisko piemērotību Spēles laikā.

10.10. Spēlē uzvar Komanda ar izcīnīto lielāko punktu skaitu. Ja komandu rezultāts ir vienāds, tad pirmās vietas ieguvēji būs tā komandas, kas šo punktu skaitu ir sasniegusi ātrāk.

10.11. Par izstāšanos no Spēles dalībniecēm jāpaziņo Rallija galvenajam tiesnesim.

10.12. Rezultāti Spēles aplikācijā tiks publicēti pēc apbalvošanas ceremonijas.

11. APBALVOŠANA:

11.1. Apbalvotas tiek pirmās trīs Komandas ar Organizatora sarūpētām balvām.

11.2. Atsevišķi tiek apbalvotas pirmās trīs Komandas Elektroauto klasē.

11.3. Organizators patur tiesības apbalvot arī atsevišķas Komandas, pēc saviem ieskatiem.



11.4.Sponsoru Komandas, balvu fondu pārstāvošo uzņēmumu darbinieki, ar Organizatoriem saistītās personas nevar pretendēt uz pirmajām trīs vietām apbalvošanas ceremonijā.

11.5.Uz vietas Iepirkšanās un izklaides centrā AKROPOLE Rīga (Latgales iela 257) norisināsies vairāku vērtīgu balvu izloze. Balvas varēs saņemt tikai tās komandas, kas atradīsies uz vietas pasākuma norises vietā.

12. REKLĀMA:

12.1. Jebkura veida ar Organizatoriem nesaskaņotas uzņēmumu vai organizāciju reklāmas aktivitātes Rallijā un ar to saistītajos pasākumos ir aizliegtas. Sods - 1000 EUR un Komandas diskvalifikācija.

12.2. **Dalībniecēm ir atļauts uz saviem tērpiem un auto** izvietot reklāmas uzlīmes, pārstāvošu uzņēmumu reklāmas/logo, ja tās nav pretrunā ar morāles normām, neaizsedz pasākuma emblēmas un numurus, kā arī pasākuma Organizatora sponsoru reklāmas, ja tādas ir piešķirtas.

12.3. Tiek atļauta uzņēmuma vai organizācijas nosaukuma vai zīmola iekļaušana Komandas nosaukumā, uzlīmes uz automašīnas, reklāma uz dalībnieču apģērba.

13. CITI NOTEIKUMI:

13.1. Šo noteikumu izpilde un ievērošana ir obligāta visām reģistrētajām Rallija dalībniecēm. Reģistrēšanās Rallijam tiek uzskatīta kā katras dalībnieces piekrišana šiem noteikumiem. Reģistrējoties un piedaloties Rallijā dalībniece apliecina, ka ir izlasījusi Rallija noteikumus un nolikumu, saprot tos un piekrīt tos ievērot bez ierobežojumiem un nosacījumiem.

13.2. **Ar reģistrēšanos Rallijam dalībnieces apstiprina**, ka ir iepazinušās ar Rallija Nolikumu, Spēles noteikumiem, Gidu un pārējiem nepieciešamajiem ar Rallija norisi saistītajiem dokumentiem.

13.3. Organizatoram ir tiesības jebkurā brīdī grozīt un papildināt šo Nolikumu, un šādas izmaiņas stājas spēkā pēc to publicēšanas lietotnē un Rallija mājaslapā www.sieviesurallijs.eu

“AKROPOLE SIEVIEŠU RALLIJA 2025” SPĒĻU APRAKSTS

1. MAČMIEKERS

Kā spēlēt?

Dodies uz vietu, kas spēles kartē atzīmēta ar "Mačmeikera" uzdevuma ikonu. Dodoties uz vietu, sāc jau laicīgi iepazīties ar bildēm, kuras redzēsi, atverot uzdevumu. Vienā no bildēm ir attēlots objekts, kuru Tev jāatrod norādītajā rādiusā ap ikonu. Kad esi to atradis, atzīmē pareizo bildi. Atbildi komanda var iesniegt tikai vienreiz.

Lai uzdevumu ieskaitītu, komandai ir jāierodas vietā ar ierīci, kurai ir ieslēgta GPS sekošana. Atzīmēt pareizo bildi var jebkurš komandas dalībnieks.

Uzdevuma vieta: lokācija kartē.

Komandai ir jāierodas vietā ar ierīci, kurai ir ieslēgta GPS sekošana un objektu no bildes jāmeklē norādītajā rādiusā ap ikonu.



Punkti par izpildītu uzdevumu

Atkarībā no uzdevuma sarežģītības pakāpes, varēsi iegūt 2, 3 vai 5 punktus, ja no dotajiem galerijas attēliem atzīmēsi pareizo bildi un ieradīsies vietā ar ierīci, kurai ir ieslēgta GPS sekošana. Esi "Pirmatklājējs", ierodies uzdevuma vietā un atbildi pirmais, par to saņemot papildus 1 punktu.



Izpildāms



Izpildīts



2 punkti



2+1 punkti



3 punkti



3+1 punkti



5 punkti



5+1 punkti

2. ATKLĀJĒJS

Kā spēlēt?

Dodies uz vietu, kas spēles kartē atzīmēta ar "Atklājēja" uzdevuma ikonu. Nokļūstot vietā, iepazīsties ar uzdoto jautājumu. Viena no 4 atbildēm ir pareiza. Atbildi uz jautājumu atradīsi norādītajā rādiusā ap ikonu. Atbildi komanda var iesniegt tikai vienreiz.

Lai uzdevumu ieskaitītu, komandai ir jāierodas vietā ar ierīci, kurai ir ieslēgta GPS sekošana. Atbildēt uz jautājumu var jebkurš komandas dalībnieks.

Uzdevuma vieta: lokācija kartē

Komandai ir jāierodas vietā ar ierīci, kurai ir ieslēgta GPS sekošana un atbilde uz jautājumu jāmeklē norādītajā rādiusā ap ikonu.



Punkti par izpildītu uzdevumu

Atkarībā no uzdevuma sarežģītības pakāpes, varēsi iegūt 2, 3 vai 5 punktus, ja pareizi atbildēsi uz uzdoto spēles jautājumu un ieradīsies vietā ar ierīci, kurai ir ieslēgta GPS sekošana. Esi "Pirmatklājējs", ierodies uzdevuma vietā un atbildi pirmais, par to saņemot papildus 1 punktu.



Izpildāms

Izpildīts



2 punkti



2+1 punkti



3 punkti



3+1 punkti



5 punkti



5+1 punkti



3.G-PUNKTS

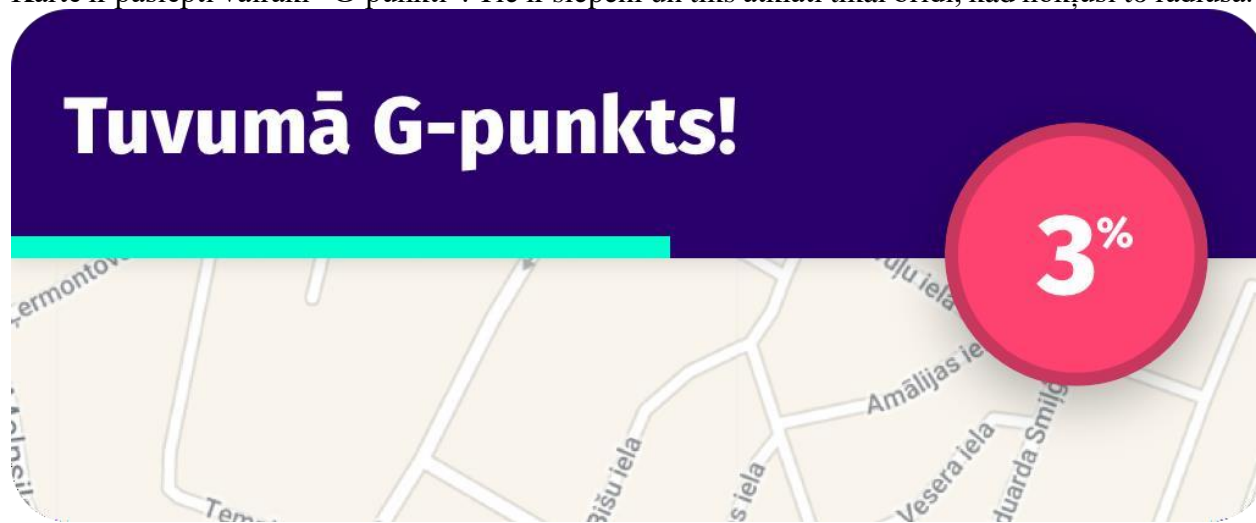
Kā spēlēt?

Kartē paslēpti vairāki jutīgi punkti. Kad tuvosies “G-punktam” un būsi tā rādiusā, spēles kartē parādīsies ikona ar procentiem. Dodies pareizajā virzienā, vadoties pēc procentu pieauguma, lai sasniegtu "G-punktu". Gandrīz neskaitās, jātiek līdz galam.

Paturi prātā, ka tikai dalībnieks ar ieslēgtu GPS sekošanu var spēlēt uzdevumu “G-punkts”, tāpēc GPS sekošanu var pārslēgt uz tā dalībnieka ierīci, kurš veiks šo uzdevumu. Pārējie dalībnieki var sekot līdz uzdevuma izpildes progresam savās ierīcēs.

Uzdevuma vieta: paslēpta kartē

Kartē ir paslēpti vairāki “G-punkti”. Tie ir slepeni un tiks atklāti tikai brīdī, kad nokļūsi to rādiusā.

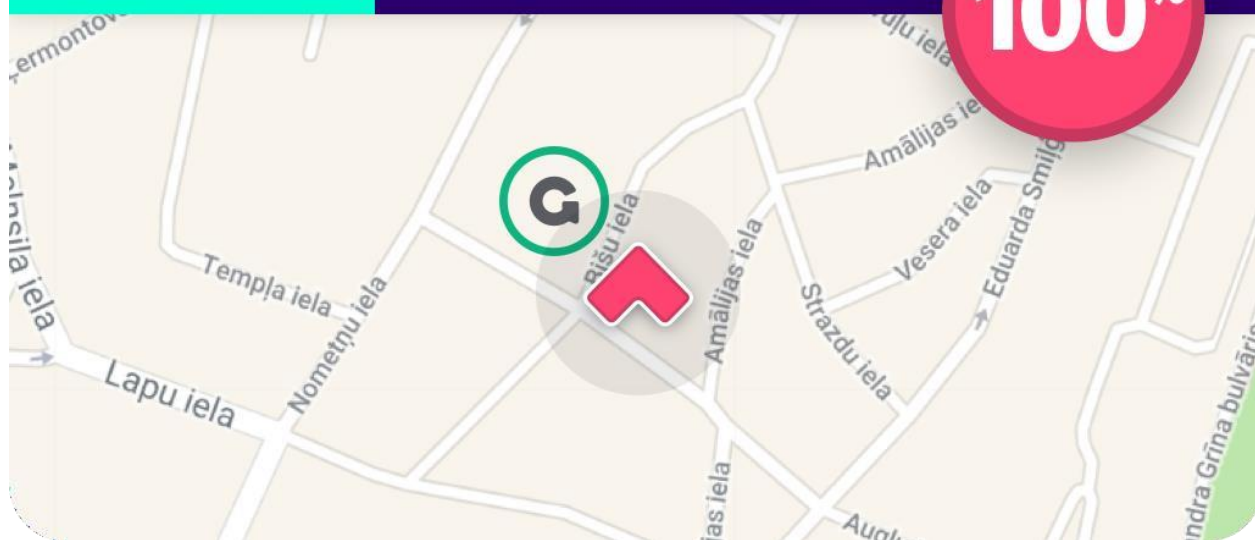


Punkti par izpildītu uzdevumu

Seko procentiem, lai sasniegtu 100% un atklātu “G-punktu”. Spēle rezultātu reģistrē automātiski. Par katru atrastu "G-punktu" dalībnieks saņem 10 punktus.

G-punkts atrasts!

100%



4. SPRINTERIS

Kā spēlēt?

Dodies uz Vietu, kas spēles kartē atzīmēta ar Sprintera uzdevuma ikonu. Nokļūstot Vietā un nospiežot pogu "spēlēt", sāksies laika atskaite.

Uzdevums: Skrienot noteiktā laikā jāsavāc pēc iespējas vairāk dimantu, kurus redzēsi spēles kartē. Spēle savāktos dimantus reģistrē automātiski. Veikt uzdevumu var arī atkārtoti, bet vērā tiks ņemts tikai pēdējais rezultāts. Ja izvēlēšies "spēlēt vēlreiz", tad iepriekšējais rezultāts jeb iegūtie punkti tiks dzēsti.

Paturi prātā, ka tikai dalībnieks ar ieslēgtu GPS sekošanu var spēlēt uzdevumu "Sprinteris", tāpēc GPS sekošanu var pārslēgt uz tā dalībnieka ierīci, kurš veiks šo uzdevumu. Pārējie dalībnieki var sekot līdz uzdevuma izpildes progresam savās ierīcēs.

Uzdevuma vieta: lokācija kartē

Spēles kartē redzamas vairākas Vietas ar Sprintera bultiņu ikonu. Dodies uz Vietu, lai spēlētu Sprinteri.

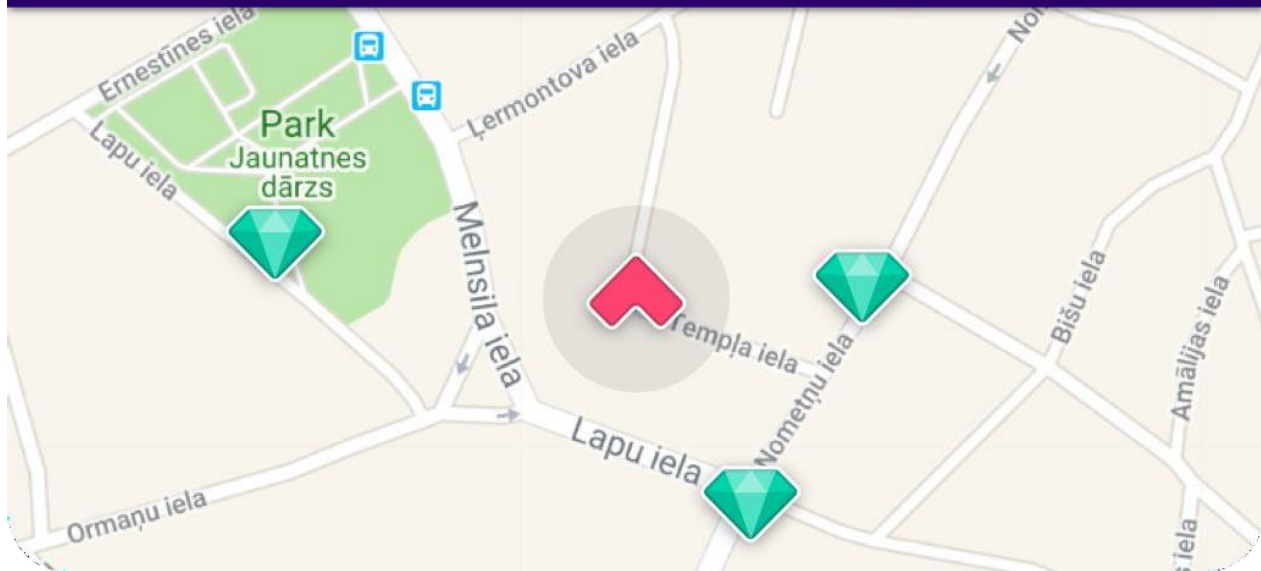


06:59

Spēlētājs 1



4/8



Punkti par izpildītu uzdevumu

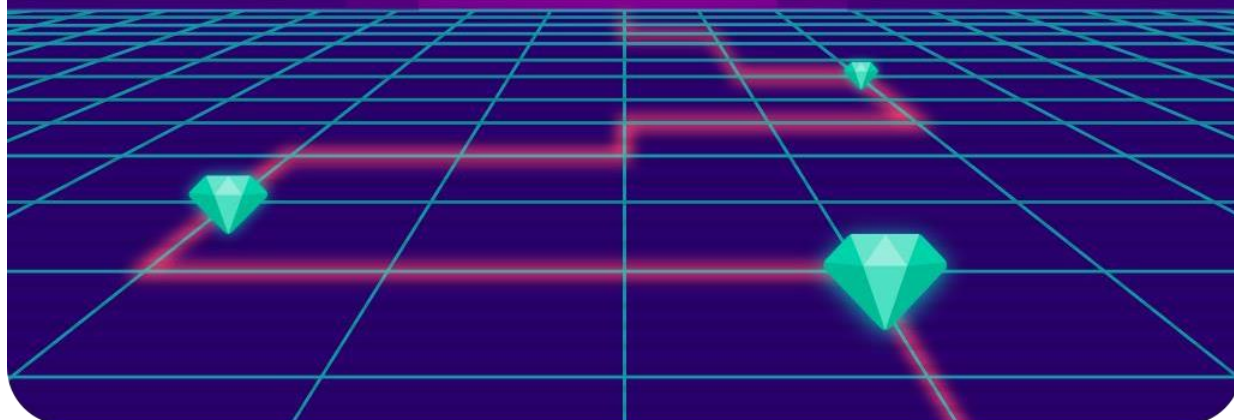
Par katru savākto dimantu saņemi 1 punktu. Kopā Sprinterī iespējams iegūt 8 punktus, savācot 8 dimantus.

SPRINTERIS

Sprinteris:  **Aleksandrs V.** **Mainīt**

Rezultāts:  **7/8 dimanti**

Punkti: **7 punkti**



5. MEDNIEKS

Kā spēlēt?

Spēlei sākoties, kartē būs redzamas vairākas dārgumu lādes - dažās no lādēm būs balvas, dažās punkti. Pirmā komanda, kura "atvērs" lādi ar balvu, tiks pie balvas. Par lādi ar balvu punkti netiek piešķirti. Savukārt katra komanda, kura "atvērs" lādi ar punktiem, tiks pie 2, 3 vai 5 punktiem. Visas lādes vizuāli izskatīsies vienādi, tāpēc nebūs zināms, kurās lādēs ir balvas, kurās - punkti. To komanda uzzinās tikai lādes "atvēršanas" brīdī.

Tiklīdz pirmā komanda "atvērs" lādi ar balvu, tā lāde visiem dalībniekiem kartē uzrādīsies kā "atvērta" un vairs to "atvērt" nebūs iespējams. Taču lādes ar punktiem varēs "atvērt" visu spēles laiku. "Atvērto" lāžu statuss lietotnē nomainīsies dažu sekunžu laikā (atkarībā no tīkla pārklājuma un interneta pieejamības konkrētam spēlētājam).

Ievēro!

Kad nokļūsi vietā, kur paslēpta dārgumu lāde, telefoniem ar AR funkcionalitāti dārgumu lāde būs redzama papildinātajā realitātē, savukārt, ierīcēm, kurām šādas funkcionalitātes nav, lāde būs redzama kartē. Ieslēdzot AR režīmu, katram spēlētājam lāde parādīsies atšķirīgā vietā 10m attālumā, pēc nejaušības principa. Lai to varētu atvērt, nepieciešams tai pieiet tuvumā.

Svarīgi!!! Esi uzmanīgs un rūpējies par savu drošību. Ja gādījumā lāde parādās vietā, kurai nevar piekļūt, vai nedrošā vietā (blakus ceļam, ūdenstilpnē), uzsāc meklēšanu atkārtoti, kamēr dārgumu lāde parādās vietā, kas ir ērta un droša piekļūšanai.

Uzdevuma vieta: lokācija kartē

Spēles kartē redzēsi vairākas dārgumu lādes. Dodies uz lādes lokāciju, lai "atvērtu" lādi un iegūtu balvu vai punktus.



Punkti par izpildītu uzdevumu

Katra komanda, kura "atvērs" lādi ar punktiem, saņems 2, 3 vai 5 punktus.



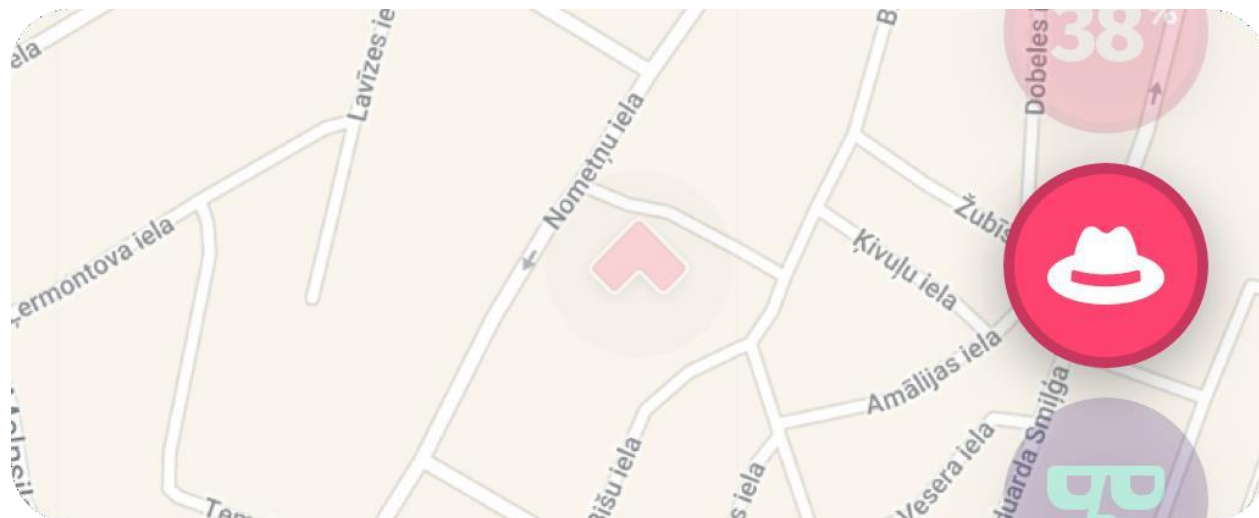
6. DETEKTĪVS

Kā spēlēt?

Kartē ir redzamas vairākas Vietas ar cepures ikonu, kurās nokļūstot, atklāsi vienu no Pavedieniem (attēliem). Vācot Pavedienus, Tev būs jāizdomā, kas ir vienojošais visiem attēliem un pareizā atbilde jāieraksta Detektīva uzdevumā. Atbildi var iesniegt tikai vienu reizi.

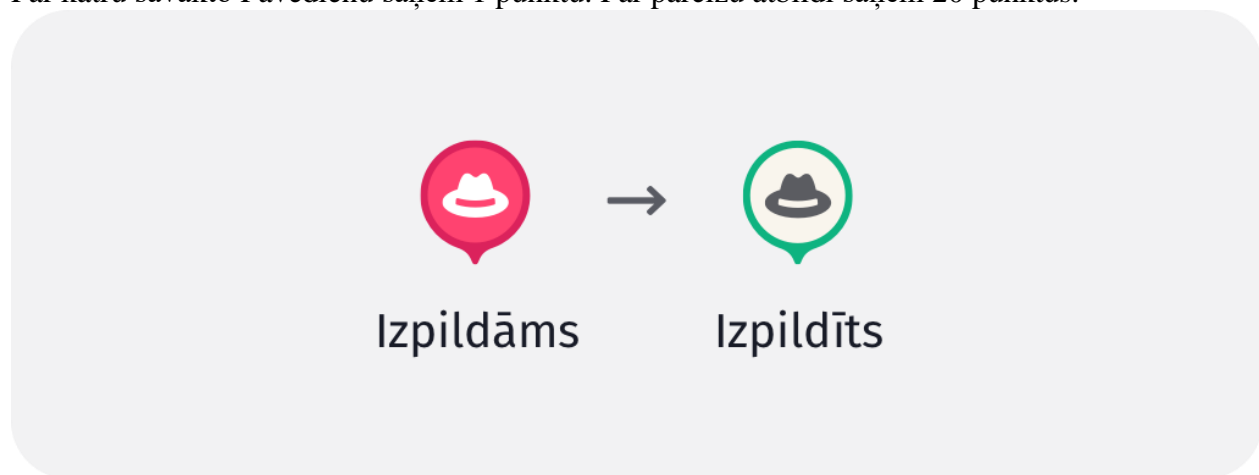
Uzdevuma vieta: lokācija kartē

Spēles kartē redzamas vairākas Vietas ar cepures ikonu. Tev jānokļūst šajās Vietās, lai atklātu Pavedienus un izdomātu pareizo atbildi.



Punkti par izpildītu uzdevumu

Par katru savākto Pavedienu saņem 1 punktu. Par pareizu atbildi saņem 20 punktus.



7. GOLDDIGERS

Kā spēlēt?

Vai Tev labi padodas mīklu minēšana? Cerams, jo šis būs īsts izaicinājums pat visāsākajiem nažiem! Lai uzzinātu slepeno seifa atrašanās vietu, sākumā būs jāatrisina mīkla, kuras pirmā daļa norāda uz aptuvenu reģionu (iela, parks, dārzs utt.), bet otra, savukārt, norāda uz jau pavisam precīzu seifa lokāciju. Kad nokļūsi pareizajā vietā, saņemsi kodu, ar ko atvērt seifu un saņemt zeltu.

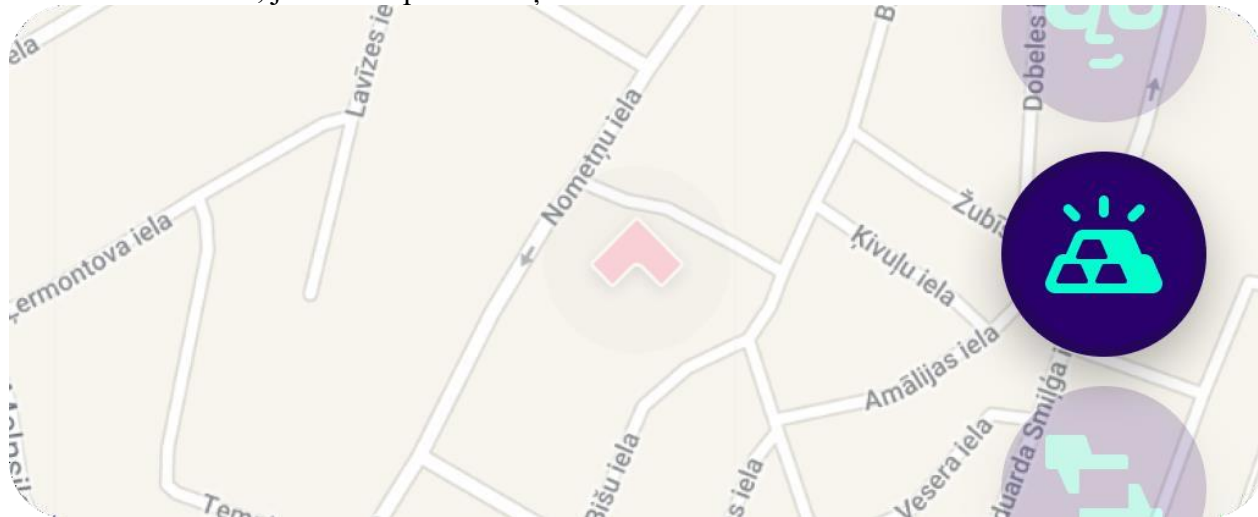
Ievēro!

Kad nokļūsi vietā, kur paslēpts seifs, telefoniem ar AR funkcionalitāti seifs būs redzams papildinātajā realitātē, savukārt, ierīcēm, kurām šādas funkcionalitātes nav, tas būs redzams kartē. Katram spēlētājam seifs būs redzams atšķirīgā vietā 10m attālumā pēc nejaušības principa. Lai to varētu atvērt, nepieciešams tam pieiet tuvumā.

Svarīgi!!! Esi uzmanīgs un rūpējies par savu drošību. Ja gādījumā seifs parādās vietā, kurai nevar piekļūt, vai nedrošā vietā (blakus ceļam, ūdenstilpnē), **uzsāc meklēšanu atkārtoti, kamēr seifs parādās vietā, kas ir ērta un piekļūšanai droša.**

Uzdevuma vieta: paslēpta kartē

Kaut kur spēles laukumā ir paslēpts seifs. Tā atrašanās vietu varēsi uzzināt, atminot dotās mīklas. Uzdevums brīdinās, ja būsi uz pareizā ceļa.



Punkti par izpildītu uzdevumu

Par izpildītu uzdevumu pienākas 15 punkti.





8. KODERIS

Kā spēlēt?

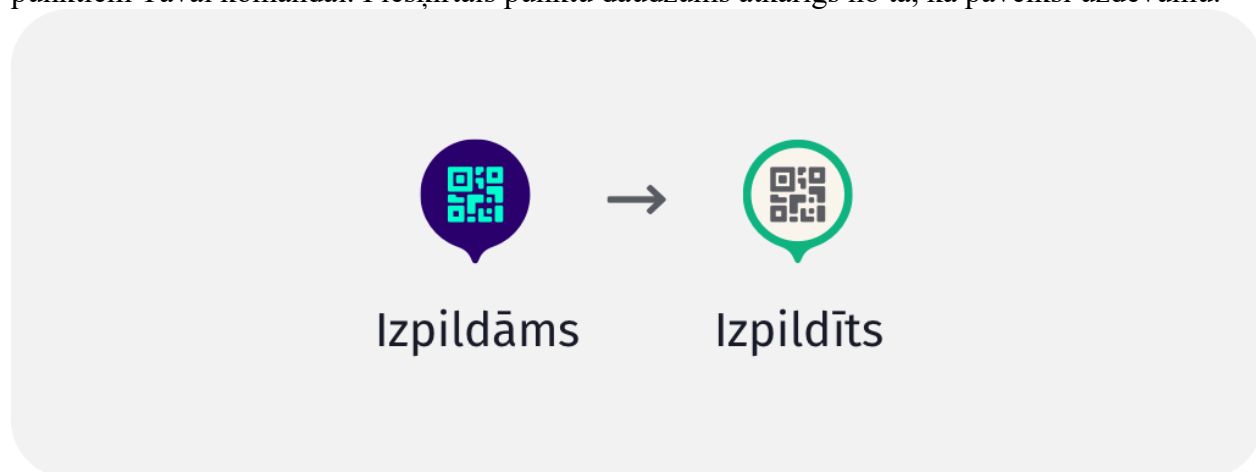
Dodies uz vietu, kas spēles kartē atzīmēta ar QR koda ikonu. Nokļūstot vietā, atrodi cilvēku, kas Tavu komandu iepazīstinās ar sagatavoto uzdevumu. Izpildi uzdevumu un nopelni punktus.

Uzdevuma vieta: lokācija kartē

Ierodoties uzdevuma vietā, atrodi cilvēku, kas Tavu komandu iepazīstinās ar sagatavoto uzdevumu.

Punkti par izpildītu uzdevumu

Kad uzdevums izpildīts, dodies pie cilvēka, kas noskenēs Tavu QR kodu un piešķirs no 0 līdz 30 punktiem Tavai komandai. Piešķirtais punktu daudzums atkarīgs no tā, kā paveiksi uzdevumu.



1.1.2. Papildu uzdevumi ir uzdevumi, kas nav piesaistīti Vietām un par kuriem var saņemt papildu punktus:

1. GRŪPIJS

Kā spēlēt?

Izpildi foto vai video pārbaudījumus kopā ar komandas biedriem, lai nopelnītu papildu punktus spēlē. Dziedāšana? Tas taču ir vienkārši! Drīzāk galva zem ūdens – lūk, tas ir pārbaudījums!

Ievēro:

1. Uzdevumos, kuros pie izpildes minēta “komanda”, nozīmē, ka foto vai video jābūt redzamai visai komandai, izņemot 1, kurš fotografē vai filmē,
2. Uzdevumos, kuros pie izpildes minēta “komandas selfijs”, nozīmē, ka foto vai video jābūt redzamai visai komandai,
3. Uzdevumos, kuros pie izpildes minēts “kāds no komandas”, nozīmē, ka foto vai video var būt arī tikai 1 no komandas dalībniekiem,
4. Uzdevumā nosauktais objekts, tēls u.tml. nedrīkst tikt attēlots digitāli vai drukātā veidā, ja vien tas speciāli nav prasīts.

Uzdevuma vieta: jebkur

Izpildi uzdevumu un foto vai video iemūžini tā, lai tajā būtu redzami pilnīgi visi komandas dalībnieki, izņemot fotogrāfu.



Punkti par izpildītu uzdevumu

Par katru izpildītu uzdevumu saņemsi 2, 3 vai 5 punktus.

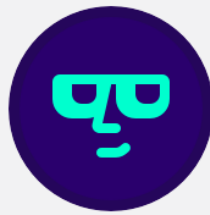
2. EKSPERTS

Kā spēlēt?

Atver uzdevumu un iepazīsties ar uzdoto jautājumu. Viena no 4 atbildēm ir pareiza. Vai nu tā ir zināma, vai būs jāmin. Atbildi komanda var iesniegt tikai vienreiz.

Uzdevuma vieta: jebkur

Iesniegt atbildes uz jautājumiem vari visu spēles laiku no jebkuras vietas.



Mizomāns ir cilvēks, kas

ir ārišķīgs

mīl japāņu virtuvi

visu ienīst

mīl piepūšamo
instrumentu skaņas

[Punkti par izpildītu uzdevumu](#)

Par katru pareizi atbildētu jautājumu saņemsi 2 punktus.



Kā pieslēgties spēlei?

1

Lejupielādē Roadgames lietotni



2

Pieslēdzies ar savu Roadgames profilu, vai, ja esi jauns lietotājs, izveido jaunu profilu.



3

Lietotnes sākumskatā, augšpusē ir teksts "Ievadīt kodu" uz tā uzklikšķinot, atvēršies ievades lauks, kurā ir jāievada tev izsniegtais kods: *****



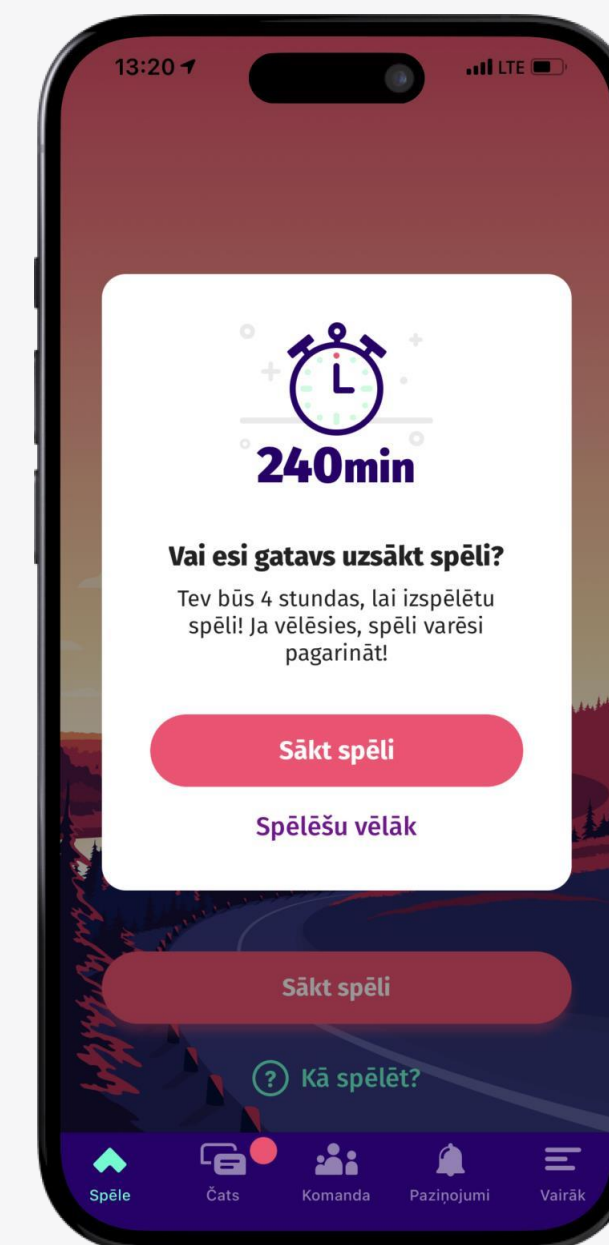
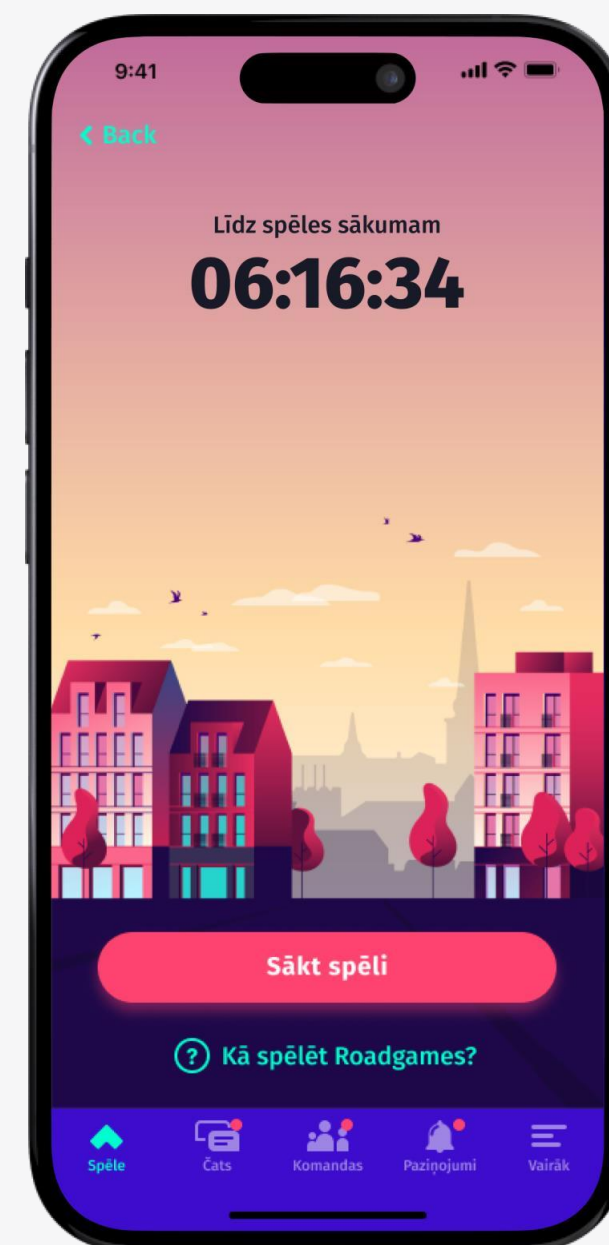
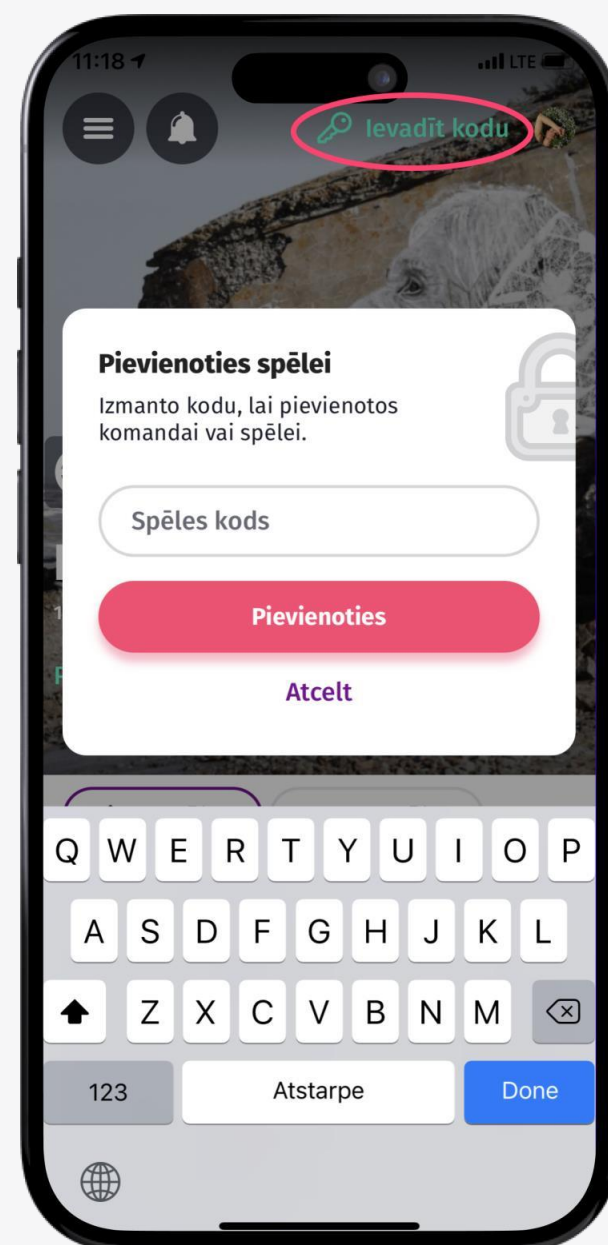
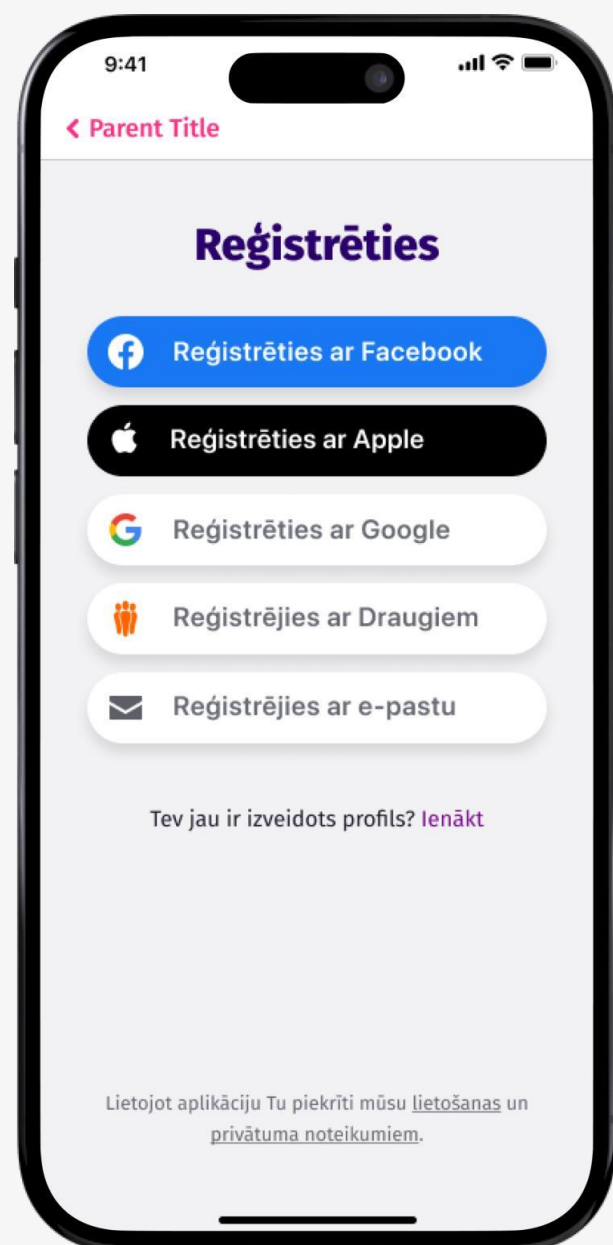
4

Automātiski tiks pieslēgts spēlei, bet tā nesāksies uzreiz. Pirms spēles uzsākšanas iepazīsties ar spēles noteikumiem un spied pogu "Turpināt".



5

Spēle visām dalībniecēm uzsāksies vienā laikā. Līdz ar spēles sākumu zemāk redzamais ekrāns nomainīsies pret spēles karti ar uzdevumiem.





**Kā pievienot komandas
biedru vai pievienoties citai
komandai**

1

Spēles skatā, kājenes izvēlnē jāizvēlas sadaļa **"Komanda"**.



2

Sadaļā "Komanda" ir divas pogas **"Uzaicināt"** un **"Pievienoties"**.



3

Spiežot pogu "Uzaicināt" tev parādīsies kods, kuru būs iespēja nosūtīt vai parādīt komandas biedram. Šis kods viņam ir jāievada vai nu sākumskatā "Ievadīt kodu", vai komandas skatā "Pievienoties".



4

Ja vēlies pievienoties citai komandai, tad **spied uz pogas "Pievienoties"** un ievadi citas komandas kodu, ko tev var iedot citas komandas kapteinis.

